Deutscher Bundestag **Drucksache 16/7116**

16. Wahlperiode 14. 11. 2007

Antrag

der Abgeordneten Dorothee Bär, Wolfgang Börnsen (Bönstrup), Peter Albach, Renate Blank, Gitta Connemann, Dr. Stephan Eisel, Reinhard Grindel, Monika Grütters, Hartmut Koschyk, Dr. Günter Krings, Johann-Henrich Krummacher, Maria Michalk, Philipp Mißfelder, Michaela Noll, Rita Pawelski, Dr. Norbert Röttgen, Marco Wanderwitz, Volker Kauder, Dr. Peter Ramsauer und der Fraktion der CDU/CSU sowie der Abgeordneten Monika Griefahn, Jörg Tauss, Martin Dörmann, Siegmund Ehrmann, Fritz Rudolf Körper, Angelika Krüger-Leißner, Markus Meckel, Petra Merkel (Berlin), Christoph Pries, Steffen Reiche (Cottbus), Olaf Scholz, Dr. h.c. Wolfgang Thierse, Simone Violka, Dr. Peter Struck und Fraktion der SPD

Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken

Der Bundestag wolle beschließen:

I. Der Deutsche Bundestag stellt fest:

Computerspiele einschließlich anderer interaktiver Unterhaltungsmedien (Video-/Konsolen-, Online- und Handyspiele) haben in den letzten Jahren kontinuierlich an Bedeutung gewonnen. Sie sind in Deutschland wirtschaftlich, technologisch, kulturell und gesellschaftlich zu einem wichtigen Einflussfaktor geworden. Mit dieser Entwicklung ist eine multimediale Spielekultur entstanden, die Ausdruck in der vermehrten Nutzung von Computerspielen und anderen interaktiven Unterhaltungsmedien findet. Stattdessen haben zunehmend unabhängig vom Alter immer mehr Spielerinnen und Spieler aus allen Bevölkerungsgruppen Anteil daran. Computerspiele transportieren gesellschaftliche Abbilder und thematisieren eigene kulturelle Inhalte. Sie werden damit zu einem bedeutenden Bestandteil des kulturellen Lebens unseres Landes und sind prägend für unsere Gesellschaft.

Sowohl im Hinblick auf den weltweiten Umsatz von rund 30 Mrd. Euro als auch den Umsatz von rund 2 Mrd. Euro in Deutschland liegt der Computer- und Videospielsoftware-Markt inzwischen mit anderen Medienzweigen wie der Musik- oder der Filmindustrie auf einem ähnlich hohen Niveau oder zum Teil bereits darüber. Die Branche ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft, gibt technologisch wertvolle Impulse für den audiovisuellen Sektor und besitzt für die Zukunft ein großes Innovations- und Wachstumspotenzial. In der Studie „Interaktive Inhalte und Konvergenz“ der EU-Kommission wird ein Wachstum von über 400 Prozent für kreative Online-Inhalte bis 2010 prognostiziert. Als wichtiger Standort für Kultur- und Kreativwirtschaft profitiert auch Deutschland von diesen Entwicklungen. Während Deutschland sowohl in Europa als auch international zu den umsatzstärksten Ländern für Computerspiele gehört, haben nur wenig Produkte des internationalen Marktes ihren Ursprung in Deutschland. Momentan werden von den in Deutschland gekauften

PC-Spielen nur zehn Prozent auch tatsächlich in Deutschland entwickelt, bei Konsolenspielen fällt die Anzahl mit zwei Prozent noch geringer aus. Länder wie Frankreich, Kanada, Korea oder die skandinavischen Staaten verzeichnen durch Förderung von Computerspielen mittels kultureller oder wirtschaftlicher Instrumente bereits Erfolge. Vor diesem Hintergrund begrüßt der Deutsche Bundestag Bestrebungen einzelner Bundesländer, mittels eigener wirtschaftlicher Förderprogramme die Computerspielbranche zu unterstützen.

Neben einer häufig unzureichenden Kapitalausstattung und Entwicklungskapazität gibt es in Deutschland jedoch generelle Defizite im infrastrukturellen Bereich. Dies wiegt umso schwerer, als der Markt der interaktiven Medien überwiegend ein internationaler Markt ist. Die Produktionskosten für Spiele in der höchsten Qualitätsstufe erfordern Produktionsbudgets in zweistelliger Millionenhöhe und Entwicklungsstudios mit einer hohen Personaldichte – eine Rückführung solch hoher Investitionen ist nur über eine internationale Ausrichtung möglich.

Die mangelnde Partizipation deutscher Produzenten und Anbieter am Wachstumsmarkt hat neben wirtschaftlicher auch kulturelle Bedeutung, da den Produkten aus Asien und den USA ein anderer kultureller Kontext zu Grunde liegt als denen aus Deutschland/Europa. So werden in Deutschland vorwiegend Strategie- oder Sportspiele hergestellt. Daher sollten, aus wirtschaftlichen wie kulturellen Gründen, die Bedingungen für die Entwicklung von interaktiven Unterhaltungsmedien in Deutschland verbessert und interaktive Unterhaltungsmedien mit deutschem/europäischem kulturellem Hintergrund gefördert werden.

Aus kultureller, technologischer wie auch wirtschaftlicher Sicht liegen in der Unterstützung von Computerspielen auch für Deutschland besondere Möglichkeiten. Im Oktober 2007 hat der Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien auf Aufforderung des Deutschen Bundestages „Überlegungen zur Förderung von qualitativ hochwertigen interaktiven Unterhaltungsmedien wie Computer- und Videospiele“ (Bundestagsdrucksache 16/7081) vorgelegt. Darin werden verschiedene Maßnahmen vorgeschlagen, die in einer konzertierten Aktion von Publishern, Spielentwicklern, Einzelhandel und Politik getroffen werden sollen. Das Zusammenwirken von Wirtschaft und staatlichen Institutionen soll in Form einer klassischen Public-Private-Partnership ausgestaltet werden. Auf diese Weise können die gemeinsamen Ziele – grundlegende Verbesserung der Akzeptanz des Mediums, Vermittlung von Medienkompetenz, Stärkung des Produktionsstandortes Deutschland und Verbesserung des Angebots an qualitativ hochwertigen interaktiven Unterhaltungsmedien, speziell mit deutschem/europäischem kulturellem Hintergrund – optimal verfolgt und erforderliche Maßnahmen getroffen werden.

Der Deutsche Bundestag begrüßt die geplante Errichtung einer Stiftung für interaktive Unterhaltungsmedien, die u. a. öffentlich aufzeigen soll, welche Chancen interaktive Unterhaltungsmedien bieten. Es erscheint lohnend, die Vielfalt des Angebots qualitativ hochwertiger interaktiver Unterhaltungsmedien, speziell auch mit deutschem und europäischem kulturellem Hintergrund, durch geeignete Öffentlichkeitsarbeit zu fördern und sich bei Erfolg versprechenden Entwicklungskonzepten in diesem Bereich um Kapital für aufwändige und risikobehaftete Entwicklungen von Prototypen zu bemühen.

Darüber hinaus spricht sich der Deutsche Bundestag dafür aus zu prüfen, welche bereits existierenden Programme der Bundesregierung für die Förderung von interaktiven Unterhaltungsmedien, genutzt werden könnten. Die Multimedia-Technologieförderung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie (BMWi), das im März 2007 veröffentlichte Förderprogramm „IKT 2020 – Forschung für Innovationen“ oder die „KMU-Innovationsoffensive Informations-

und Kommunikationstechnologie (IKT)“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) sind in diesem Zusammenhang zu nennen.

Auf europäischer Ebene gibt es, obwohl verschiedene Länder der Europäischen Union bereits individuelle Förderinstrumente in diesem Bereich haben, bisher nichts Vergleichbares oder auch Gemeinsames. Insbesondere mittels des zentralen Förderprogramms der Europäischen Union im audiovisuellen Sektor (MEDIA 2007), welches noch bis 2013 läuft, könnte die Förderung des Bereiches Computerspiele gewinnbringend sein.

Die Entwicklung von Computerspielen, ein Feld, in dem traditionell bisher eher Designer tätig waren, gewinnt für Künstler insgesamt als Arbeitsfeld an Bedeutung. Die Spiele nähern sich zunehmend dem Genre Film an, was dazu führt, dass immer mehr Aufträge an Komponisten, Musiker und Autoren vergeben werden. Dies wirkt sich zum einen positiv auf die Qualität der Spiele aus, zum anderen wird damit ein wichtiges Arbeitsfeld für Künstler erschlossen. Auch aus diesem Grund ist zu überlegen, ob bestehende Förderprogramme im audiovisuellen Bereich insbesondere auf europäischer Ebene eine entsprechende Erweiterung erfahren sollten.

Besonders auch hinsichtlich einer verbesserten Medienkompetenz bietet die Förderung von Computerspielen eine wichtige Chance. Durch die Unterstützung wertvoller Inhalte können vermehrt Spiele in das öffentliche Interesse rücken, die qualitativ hochwertig, pädagogisch wertvoll und gesellschaftlich erwünscht sind. Eine öffentliche Förderung kann die Vorteile einer positiv besetzten Medienkompetenzvermittlung deutlich machen und trotzdem die Verantwortung jedes Einzelnen herausstellen. Die Prämierung von Spielen gibt in diesem Sinne wichtige Empfehlungen und Hinweise für Nutzer.

Der Deutsche Bundestag spricht sich aus diesen Gründen für die verstärkte Förderung qualitativ hochwertiger sowie kulturell und pädagogisch wertvoller Computerspiele aus.

II. Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf,

1. die von der Bundesregierung in ihrem vorgelegten Bericht (Bundestagsdrucksache 16/7081) aktuell vorgesehenen Maßnahmen zeitnah umzusetzen, mit der danach vorgesehenen Förderung von qualitativ hochwertigen Computerspielen gleichzeitig Maßstäbe für die durch dieses Medium vermittelten Inhalte zu setzen und damit auch Impulse für Medienkompetenz zu liefern;
2. zu diesem Zweck die Zusammenarbeit der beteiligten Ressorts der Bundesregierung Kultur und Medien, Wirtschaft und Technologie sowie Bildung und Forschung zu intensivieren,
3. zu prüfen, ob im Rahmen des Förderprogramms der Europäischen Union im audiovisuellen Bereich (MEDIA 2007) eine gemeinsame europäische Förderung von qualitativ hochwertigen Computerspielen möglich ist, und sich für eine entsprechende Finanzausstattung des MEDIA-Programms einzusetzen,
4. zeitnah einen Preis für qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele zu initiieren und diesen sowie dessen Finanzierung unter Beteiligung der Wirtschaft zu realisieren,
5. für die Einrichtung eines solchen Deutschen Computerspielepreises folgende Kerninhalte zu berücksichtigen:
   - Der Computerspielepreis sollte in der Verantwortung der Bundesregierung in Zusammenarbeit mit einer unabhängigen Jury ähnlich wie beim Deutschen Filmpreis einmal im Jahr vergeben werden.
   - Die einzusetzende unabhängige Jury sollte aus Computerspielen auswählen, die in Deutschland produziert wurden, sich dabei jedoch nicht nach

deren kommerziellem Erfolg, sondern in erster Linie nach inhaltlichen Kriterien richten. Der für das Medium zentrale Aspekt der technischen Qualität sollte ebenfalls eine, wenn auch nur sekundäre, Rolle spielen.

- Bei der Preisvergabe sollten verschiedenen Kategorien bedacht werden, um unterschiedliche Anreize setzen zu können. Dabei sollten auch Spielkonzepte des Nachwuchsbereichs berücksichtigt werden, die nicht in Firmenzusammenhängen stehen.
- Die Preisgelder sollten an die Entwickler der prämierten Computerspiele ausgegeben werden mit der Maßgabe, sie für die Entwicklung weiterer qualitativ und pädagogisch wertvoller Spiele zu verwenden.

Berlin, den 14. November 2007

Volker Kauder, Dr. Peter Ramsauer und Fraktion
Dr. Peter Struck und Fraktion

Gesamtherstellung: H. Heenemann GmbH & Co., Buch- und Offsetdruckerei, Bessemerstraße 83–91, 12103 Berlin
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlagsgesellschaft mbH, Amsterdamer Str. 192, 50735 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Telefax (02 21) 97 66 83 44
ISSN 0722-8333